Cross Edge
TM
TEEN
ADOLESCENTS
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB
NIS America

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion.

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PLAYSTATION®3 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

NOTICE:

Use caution when using the DUALSHOCK®3 wireless controller motion sensor function. When using the DUALSHOCK®3 wireless controller motion sensor function, be cautious of the following points. If the controller hits a person or object, this may cause accidental injury or damage. Before using, check that there is plenty of space around you. When using the controller, grip it firmly to make sure it cannot slip out of your hand. If using a controller that is connected to the PS3™ system with a USB cable, make sure there is enough space for the cable so that the cable will not hit a person or object. Also, take care to avoid pulling the cable out of the PS3™ system while using the controller.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PLAYSTATION®3 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®3 FORMAT DISC:

• Do not bend it, crush it or submerge it in liquids. • Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat. • Be sure to take an occasional rest break during extended play. • Keep this disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

STORY

When we woke up...

It was totally different from the world we once knew.

It was like some paradoxical dream world.

And yet, the monsters that attacked us were definitely real.

We met people who came to this world from somewhere else, just like us.

And then there's that strange girl...

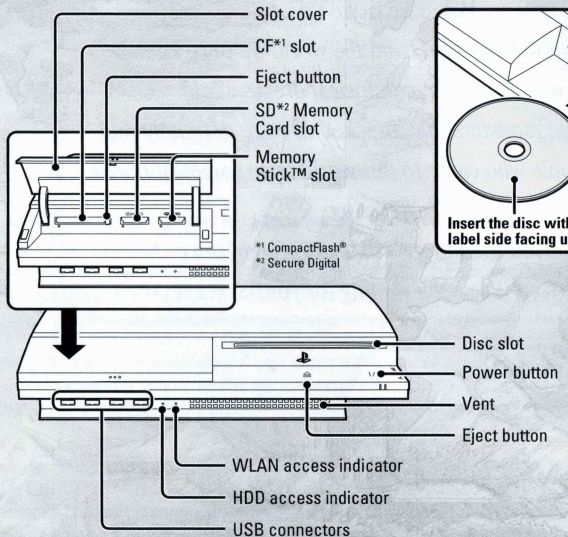
"I've been waiting for you!"

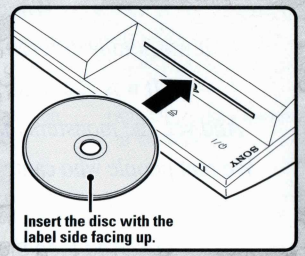
CONTENTS

Story ····· 01
Getting Started ····· 02
Controls ····· 03
Characters ····· 05
How to Begin ····· 10
Game Flow ····· 10
World Map ····· 11
Area Map ····· 11
Main Menu ····· 12
  Formation ····· 13
  Status Details ····· 13
  Submenu ····· 14
  Equipment ····· 14
  Items ····· 15
  Encyclopedia ····· 15
Save Points ····· 16
  Item Room ····· 16
  Customization Room ····· 17
  Data Room ····· 18
  Rank Registration ····· 19
  Medical Room ····· 19
Costume Change ····· 20
Battle ····· 20
  Battle Screen ····· 20
  Action Battle System ····· 21
  Branch Combo ····· 22
  Battle Commands, etc. ····· 23

GETTING STARTED

PLAYSTATION®3 system front





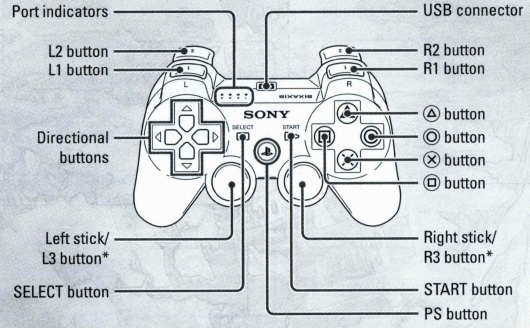
Note: Some models of the PLAYSTATION®3 system do not include media slots. For specific features included, refer to the instructions for use of your model of the PLAYSTATION®3 system.
Starting a game: Before use, carefully read the instructions supplied with the PLAYSTATION®3 computer entertainment system. The documentation contains information on setting up and using your system as well as important safety information.

Check that the MAIN POWER switch (located on the system rear) is turned on. Insert the Cross Edge™ disc with the label facing up into the disc slot. Select the icon for the software title under [Game] in the PLAYSTATION®3 system's home menu, and then press the ⊗ button. Refer to this manual for information on using the software.
Quitting a game: During gameplay, press and hold down the PS button on the wireless controller for at least 2 seconds. Then select "Quit Game" from the screen that is displayed.

Hint To remove a disc, touch the eject button after quitting the game.

GETTING STARTED

Using the DUALSHOCK®3 wireless controller (for PLAYSTATION®3)



* The L3 and R3 buttons function when the sticks are pressed.

Note: To use the controller, you must first register or "pair" the controller with the PLAYSTATION®3 system and assign a number to the controller. For details, refer to the instructions supplied with the system.

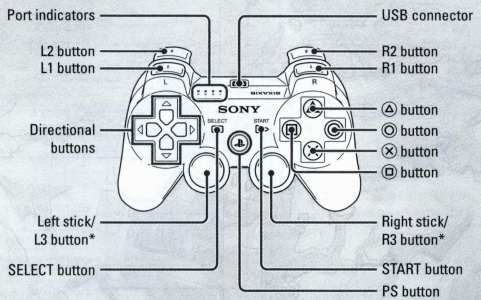
Saved data for PLAYSTATION®3 format software
Saved data for PLAYSTATION®3 format software is saved on the system's hard disk. The data is displayed under "Saved Game Utility" in the Game menu.

CONTROLS

	World Map	Area Map	Adventure
Directional buttons	Select layer	N/A	N/A
Left Stick	Select layer	Move	Move May
○ button	Cancel	Cancel	Stop text / Text skip mode Auto text mode / Cancel
⊗ button	Select destination	Examine	Advance text / Make choice
△ button	N/A	Open Main Menu	Scene Viewer
□ button	N/A	Search	Text skip mode
START button	N/A	N/A	Auto text mode

CONTROLS

Using the DUALSHOCK®3 wireless controller (for PLAYSTATION®3)

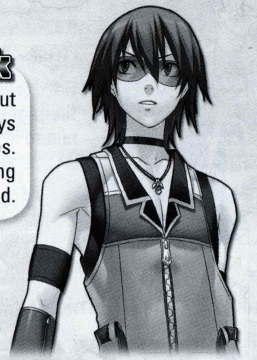


	Dungeon	Battle
Directional buttons	Move	Switch target
Left Stick	Move	Up/down - End turn Left/right - Reset action count
L3 button	N/A	HP display on/off
Right Stick	N/A	Change camera angle
○ button	Jump Press again to Double Jump	Use assigned skill
✕ button	Examine	Use assigned skill
△ button	Open Main Menu	Use assigned skill
□ button	N/A	Use assigned skill
L1 button	N/A	Switch character
L2 button	N/A	Skip effect
R1 button	N/A	Switch character
R2 button	N/A	Switch skill
START button	N/A	Open Main Menu Pause while executing skill
SELECT button	N/A	Pause

CHARACTERS

York

He is very straightforward and simple, but also short-tempered. Luckily, Miko always seems to find a way to stop his rampages. York became sick of "obsolete" fighting styles and got into gunplay instead.

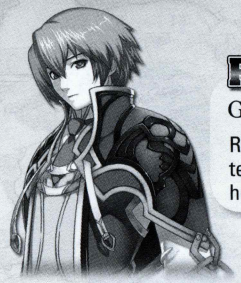


Miko

Having lost her parents as a child, she was adopted by York's family, who were old friends of Miko's parents'. As she grew older, she began to have awful nightmares that she could never tell anyone about. Despite this, she is a cheerful, versatile girl who excels in martial arts, education, and even cooking.

May

She is a mysterious girl who appeared in front of York and Miko. She asked the duo to help her release Souls trapped in this world. Though young, she often surprises the group with her maturity.



Raze

Gust - "Mana Khemia 2: The Fall of Alchemy"

Raze was forced to go to work for Lily's parents as a teenager. Lily developed a crush on him, and forced him to live there like a slave.

Lily

Gust - "Mana Khemia 2: The Fall of Alchemy"

Her upper-crust upbringing has led to her proud and stubborn nature. She constantly causes trouble for Raze. She has a habit of narrating her daydreams rather loudly.

Whim

Gust - "Mana Khemia 2: The Fall of Alchemy"

Wherever Lily goes, Whim is sure to follow. As a Mana, she is skilled, but as a maid she is sorely lacking. She is open and frank, leading to constant punishment from Lily.

Marie

Gust - "Atelier Marie"

She attends a royal alchemy school, but her GPA is the lowest in school history. Her only desire is to use alchemy to make others around her happy.

Demitri

Capcom - "Darkstalkers"

His strength and position as demon nobility is a source of pride for his clan. He intends to regain his power by defeating his nemesis, Morrigan, head of the Aensland clan.

Morrigan

Capcom - "Darkstalkers"

She serves under Lord Belial and acts as head of the Aensland clan. For her, fighting is merely a source of pleasure and excitement.

Lilith

Capcom - "Darkstalkers"

She is a part of Morrigan's soul that was separated from her by Belial. She can sense her rightful place as part of Morrigan, and so is attracted to her.

Felicia

Capcom - "Darkstalkers"

She's technically a Darkstalker, but she was raised by the devout Sister Rose with plenty of love and affection. She just wants to lead a pleasing life.

Lyner

Gust - "Ar tonelico: Melody of Elemia"

He's very indecisive when it comes to girls and relationships. People generally admire his purity of thought and action.

Aurica

Gust - "Ar tonelico: Melody of Elemia"

Strictly speaking, she's half-human and half-Reyvateil. She grew up a cheerful, energetic girl, but she can often become quiet and pessimistic.

Misha

Gust - "Ar tonelico: Melody of Elemia"

She's an intellectual girl with an impressive vocabulary. She's always composed and aware, but she's awful at sports and terrified of heights.

Shurelia

Gust - "Ar tonelico: Melody of Elemia"

She makes decisions using reason and logic, rather than emotion. When it comes to her sense of directions, however, she is totally helpless.

Etna

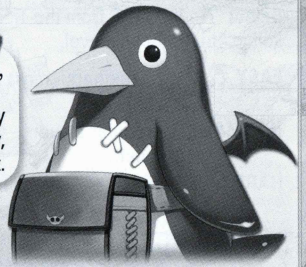
Nippon Ichi Software - "Disgaea"

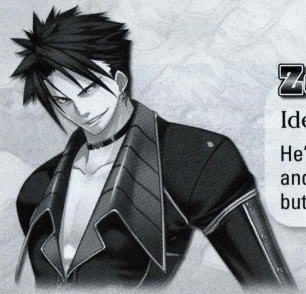
She is a Demon Lord with a sadistic streak. She's extremely ambitious and has no patience for laziness. She has a serious complex about being "flat-chested".

Prinny

Nippon Ichi Software - "Disgaea"

These pint-sized penguins are consistently exploited by their egotistical master, but since most of them are lazy, uncaring slackers, it seems to work out.





Zelos

Idea Factory - "Spectral Souls"

He's a body-for-hire who has never failed any mission and has a perfect reputation. He doesn't enjoy killing, but if the money is good, he's not at all opposed to it.

Meu

Idea Factory - "Spectral Souls"

After graduating from Hero Training School, she started working as a chimney sweep while studying for her master's degree in Heroism.

HOW TO BEGIN

The Title Menu will appear after the opening movie plays. From here select "New Game" or "Continue" and press the ⊗ button.
*Skip the opening movie by pressing the START button.

New Game

Select "New Game" from the Title Menu, then select your difficulty level.

EASY : For beginners - most enemies are pretty lenient.

NORMAL : For regular players - things are a little tougher.

HARD : For experts - this bonus mode will allow access to extra features.

Continue

Select a save file to load.

*You'll need at least 50MB of space on your PS3 HDD to save your game.
*You can save up to 999 separate save files.

GAME FLOW

After watching the opening event, you'll enter an Area Map. Advance the game by releasing Souls hidden in each area map.

Soul Events

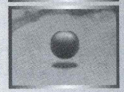
Watch scenes to advance the story.

Save Points

Save your game and revive unconscious allies. (See p.16)

Event Points

Watch important events related to the story.
These appear after viewing Soul Events.



Dungeons

Explore paths that link areas together. You may encounter monsters in these areas.

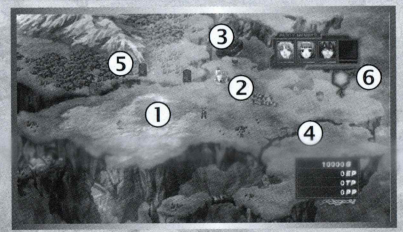
WORLD MAP

The World Map has several layers that will become available as you play.

❶ **Layer Name**
❷ **Save Points**
❸ **World Map**

AREA MAP

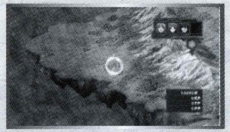
❶ **Player**
❷ **Save Point**
❸ **Event Point**
❹ **Hidden Item**
❺ **Stone Tablet ***
❻ **Encounter Gauge**



*Stone Tablets mark areas which can not yet be visited. These will disappear as new events occur.

Search

Search around your area. It can sometimes find Souls and events that Area Search would miss.



Area Search

You can search a greater range from a Save Point, and you won't run into monsters. The search range increases as your search level goes up.

Search Level

As this increases, you can find new Souls in the same places you searched before.

MAIN MENU

Press the △ button to bring up the Main Menu.

❶ Commands

Formation :	Organize formation for battle.
Status :	Check the status of your allies.
Equipment :	Change your allies' equipment.
Item :	Use or organize items.
Encyclopedia :	Check various game data.
Battle Diary :	Save and load game data.

❷ Stats

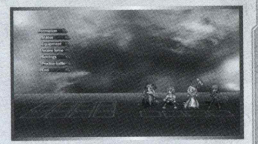
This lists each team member's basic stats.

❸ Points

G (Gold) :	Gained by defeating monsters.
EP (Enemy Points) :	Use these to upgrade equipment.
TP (Technical Points) :	Exchange these for items and skills.
PP (Party Points) :	Shared group points gained as a battle bonus.

Formation

You can place characters in a 3x4 grid. You cannot place unconscious characters.



Formation :	Place characters.
Status :	Check a character's status.
Equipment :	Change a character's equipment.
Battle Practice :	Begin a virtual battle using your current formation.
End :	Leave Formation mode.

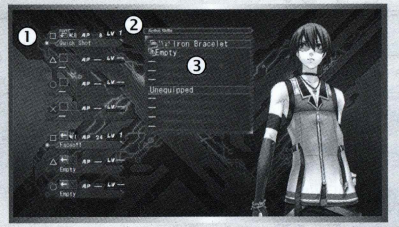
Note: Each character has a certain range. If a target is out of range, a character can't attack. Make sure to place your allies wisely.

Status Details

Here you can browse each character's detailed stats. Choose a character by pressing the up/down directional buttons.

① Name
② Current / Max HP
③ Level
④ Current AP
⑤ Current XP
⑥ EXP to next level

⑦ ATK :	Attack. Based on STR and equipment.
⑧ DEF :	Defense. Based on VIT and equipment.
⑨ MAG :	Magic attack. Based on INT and equipment.
⑩ RST :	Magic defense. Based on INT and equipment.
⑪ HIT :	Accuracy. Based on STR/LCK and equipment.
⑫ AVD :	Avoidance. Based on AGI/LCK and equipment.
⑬ STR :	Strength (influences ATK).
⑭ VIT :	Vitality (influences DEF and HP).
⑮ AGI :	Agility (influences AVD and battle initiative).
⑯ INT :	Intelligence (influences MAG and status resistance).
⑰ LCK :	Luck (influences a number of things).
⑱ Equipment :	What the character currently has equipped.
⑲ Form :	The costume the character is currently wearing.
⑳ Bonus Abilities :	Learned as a character levels up.



① Skill slots : Equip skills by putting them in these slots.

② Skill level : Skills gain experience as you use them, and will level up after a period.

③ Active Skills : Attach Active Skills to items you have equipped.

All skills are divided into Down, Burst, and Normal.
The first two can create Guard Breaks (see p.15).

Submenu

Press the △ button to bring up the Submenu.

Arrange Characters

Arrange allies according to level, assigned number, or manually.

Use PP

Distribute party points (PP) to allies.
Select a character and use PP to boost their stats!

Equipment

Press the ⊗ button to select a character and equip items.

Skill Acquisition

Unlock new skills by leveling up the skills you already have available. Extra Skills are unlocked as your character levels up.

Active Skills

Choose an Active Skill slot and a list of available skills will appear for you to choose from.

Forms

Dress characters in different costumes (Forms) to boost their abilities.

Skills

Each character has four slots - Down, Burst, Normal, and All.
Each slot must use the proper skill type.

Down

Burst

Normal

All

Items

Select "Item" to gain access to the Item Menu.

Item List : Check what items you have.
Use : Use an item.
Sort : Automatically arrange your items.
Manual Sort : Arrange items however you want.
Discard : Throw away items.

Press the △ button to check the properties of a selected item.

Encyclopedia

Here you can view various game data. Each entry is added as you see it during gameplay.

Encyclopedia :
Browse information you've already unlocked.

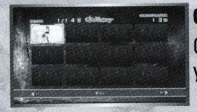
Synth Recipes :
Browse the synthesis recipes you've unlocked so far.

Arcane Tome :
View a variety of Branch Combos and Extra Combos (see p.22)

Profile :
See profiles for all the characters you've met.

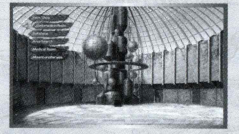
Battle Diary

Here you can save and load data, as well as change settings.



Gallery :
Check out pictures you've unlocked.

SAVE POINTS



At save points, you can utilize the facilities listed below.

Item Room :	Sell and buy items.
Customization Room :	Composite, synthesis and upgrade items (see p.17)
Data Room :	Exchange TP for items and titles.
Medical Room :	Revive and heal injured allies.
Area Search :	Use TP to search the surrounding area.
Move :	Move to other save points.

Item Room

You can buy and sell items, but there is a limit to the number of each item, as well as total items you can carry.

Buying & Selling

Browse the item list with the L1/R1 buttons, and highlight a specific item with the up/down buttons.

Select the number of items you want and confirm.

Note: Some items will be added to the list after synthesizing them for the first time.

Customization Room

Here you can perform the activities listed below.

Synthesis :	Create items for which you have recipes.
Upgrade :	Improve items and Active Skills.
Composite :	Use Grade Points to strengthen items.
Reset :	Return an item to default and lose its composite items.

Upgrade

You can spend EP to upgrade weapons, armor, accessories, and Active Skills from Lv1-Lv5. This will increase their ATK, DEF, and other attributes.

Browse the item list by pressing the L1/R1 buttons.

Upgrade the item by increasing its gauge, then press the ⊗ button to confirm.

Upgrade complete! Once it reaches Lv5, you can convert that item.

Grade

Each item has a Grade Rank, and when you synthesize an item, its Grade Value will be set depending on the original item's rank. Spend Grade Points and composite other items to strengthen that item. The higher your synthesis level, the more Grade Points an item will earn. The synthesized item's Grade Rank will be set depending on Marie's skill level and composite items used.

Marie's Rank

Marie's rank will increase as you perform syntheses. The higher her rank, the better items she can create.

Composite Materials

When synthesizing an item, you can add composite ingredients, which are mainly obtained by defeating monsters.

Synthesis

You'll need the proper items and gold amount to synthesize. Items used for synthesis will be lost. Some synthesis items will later be sold at the shop. New items available for synthesis will be added to the list whenever you find a new Synth Recipe.

Choose items from the list.

Select composite materials and confirm.

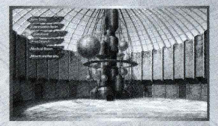
Synthesis complete!

Convert

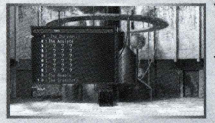
You can convert a Lv5 item into other items. Choose an item to convert and select "Convert". Note: Active Skills can never be converted.

Data Room

The Data Room will allow you to unlock Forms, spend TP, and check titles.



Titles



To obtain titles, you'll need to meet requirements such as defeating certain monsters and collecting specific items. Some titles will only reveal their requirements as the story progresses.

Titles whose conditions you've met will be highlighted in green.

Once you meet the requirements, you can obtain that title and earn items, G, PP, etc.

TP Exchange

Press the L1/R1 buttons to browse the item list, and confirm your choice.

Rank Registration

You can register your characters' stats, max damage, and combo count by connecting to the PLAYSTATION® Network.

Medical Room

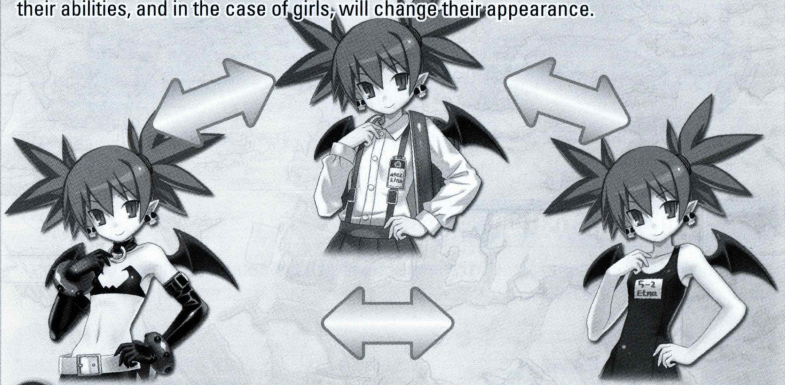
Heal and revive unconscious allies. To revive, you'll need Lv X 100G for that character. You can use this feature even if you don't have enough gold, but in that case you'll go into debt.

Negative Status

Status	Effect
Sleep	You cannot take any action. You can recover with magic, items, and the passage of time.
Poison	HP gradually decreases. You can recover with magic and items.
Paralyze	You cannot take any action. You can recover with magic, items, and the passage of time.
Blind	Your accuracy will drop. You can recover with magic, items, and the passage of time.
Incapacitated	You cannot use skills or items for a period of time.

COSTUME CHANGE

You can obtain new Forms, or costumes, as you play. Wearing them will increase their abilities, and in the case of girls, will change their appearance.



BATTLE

Battle Screen

① Character : The character you're currently controlling.
② Skills : The skills set to the four face buttons.
③ AP : Your remaining AP.
④ Action Count : Keep attacking until this reaches 0 and your Combo gauge will increase.

Action Battle System

Cross Edge uses a turn-based system in which each side can use AP and SP to attack.

How to Attack

Assign a skill to each of the four face buttons - ○, △, □, ✕ - and press that button to execute that skill. You can also switch characters during the attack combo. Press the R2 button to switch between normal skills and Extra Skills.

Switching Skills

With your normal skills onscreen, press the R2 button...

And you can switch to your Extra Skills!

Action Count

Action Count is a timer that measures all your actions, such as break value damage and combo count. Once the Action Count reaches 0, all these values will reset.
*The Action Count will automatically go to 0 if you use a healing skill.

The Action Count begins when you use a skill.

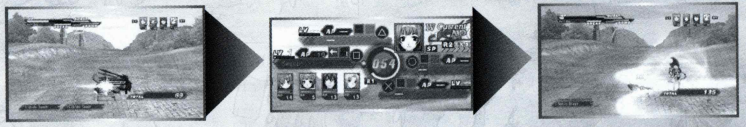
As long as you keep attacking, combo value, guard value, and break value will add up.

Switching Characters

When a skill is used, you can see the character window on the upper-right corner of the screen. Switch characters with the L1/R1 buttons, and if you switch to another character at the right time, you can continue the attack. If you see the CHAIN icon, that means you can create a Branch Combo by using that skill.

Branch Combo

If you execute skills in a certain order before the Action Count reaches 0, you can form a Branch Combo.



Use Skill A... Then Skill B... And it becomes the powerful Skill C!

Break Arts

Break Arts occur when you attack the enemy with a certain property (Down or Burst) and cause a Guard Break. This can also happen during a Branch Combo.
If you pull off a Break Art, you can rack up the combo and damage, and gain back AP.
*Only certain Branch Combos can execute Break Arts.

Extra Combos

If you use certain Extra Skills in the right order, you can unleash an Extra Combo. Branch Combos can happen with just one character, but multiple allies must execute Extra Skills in the right order to use an Extra Combo. Therefore, these combos are much more powerful against tougher enemies such as bosses.

SP

SP increases when you use skills, take damage, defeat enemies, and when allies go unconscious. Extra Skills use a lot of AP/SP, but they're extremely powerful. So make good use of them.

Battle Commands, etc

Battle Commands

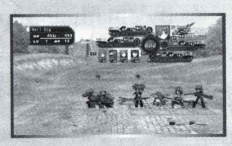
Press the START button during battle to bring up the Command Menu (if the Action Count timer isn't going).

Item :	Use items in your inventory.
Switch :	Swap out fighting members.
Shift :	Move a character currently in battle.
Arcane Tome :	Check different Branch Combo and Extra Combo patterns.
Settings :	Change game settings.
End turn :	End your turn and allow the enemy to attack.

Switch

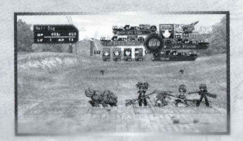
You can change active battle members by spending AP.

Save AP



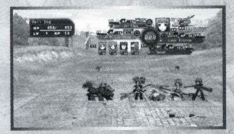
Any AP you don't use will be carried over to the next turn.
You can save up to double the default AP for each character.
So one tactic is to save up your AP and crush the enemy with one brutal attack.

Reserve Allies



Any character not currently fighting will gradually heal their AP (but not negative status).

Unconscious Characters



Unconscious characters cannot be replaced during battle.
You must either remove them from your formation afterwards or revive them at a Save Point.

Warranty

NIS America, Inc. warrants to the purchaser of this product that the medium on which this program is recorded is free from material defects for ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, NIS America will replace the game disc, at its option, free of charge.

This warranty will be void if the defect in this product has arisen from neglect, abuse or any attempt to use the product other then as specified in this manual.

Warranty Service

1. Finalize your registration for Cross Edge™ at www.NISAmerica.com.
2. Save the sales receipt and UPC code found on the game package.
3. If the game is covered under a store warranty, return the game to the store at which the game was purchased.
4. If the game is not covered by a store warranty, notify NIS America by emailing Support@NISAmerica.com or call the customer service dept. at (714) 540-1122, between the hours of 10 a.m. to 5 p.m. Pacific Standard Time, Monday through Friday.

Support Technique

Veuillez contacter le Service Consommateur par courriel à support@nisamerica.com

1221 E. Dyer Rd. Suite 210
Santa Ana, CA 92705
(714)540.1122

"PLAYSTATION" and "DUALSHOCK" are registered trademarks and "PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. SIXAXIS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2009 Sony Computer Entertainment Inc.

⚠AVERTISSEMENT: PHOTOSENSIBILITE ET CRISES D'EPILEPSIE

Un certain nombre de personnes peut être victime de crises d'épilepsie ou de pertes de vision (équivalant au phénomène du voile noir) lors d'une exposition à certains motifs lumineux ou clignotants. L'exposition à certains motifs lumineux ou arrière-plans sur un écran de télévision ou jouer à des jeux vidéo peut provoquer des crises d'épilepsie ou une perte momentanée de la vision chez ces individus. Ces conditions peuvent déclencher des symptômes d'épilepsie qui n'auraient pas été détectés au préalable même chez des personnes n'ayant jamais éprouvé de crises ou d'autres symptômes de l'épilepsie. Si vous ou l'un des membres de votre famille avez déjà souffert d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer à ce jeu. CESSEZ IMMEDIATEMENT le jeu si vous ou votre enfant éprouvez n'importe lequel des problèmes de santé ou symptômes suivants:

- étourdissements
- troubles de la vision
- tics oculaires ou musculaires
- perte de conscience
- désorientation
- crise d'épilepsie
- tout mouvement involontaire ou convulsions

RECOMMENCEZ A JOUER A CE JEU SEULEMENT SI VOTRE MEDECIN VOUS L'AUTORISE.

Manipulation et utilisation des jeux vidéo afin de réduire les probabilités d'une crise d'épilepsie

- Utilisez dans une pièce bien éclairée et tenez-vous le plus loin possible de l'écran du téléviseur.
- Evitez d'utiliser un téléviseur grand écran. Jouez sur le plus petit écran possible.
- Evitez de jouer pendant de longues périodes sur votre console PLAYSTATION®3. Faites une pause de 15 minutes après chaque heure de jeu.
- Ne jouez pas à ce jeu lorsque vous êtes fatigué(e) ou lorsque vous avez besoin de sommeil.

Cessez immédiatement d'utiliser le système si vous ressentez n'importe lequel des symptômes suivants: vertiges, nausée ou sensation comparable à celle du mal des transports; inconfort ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie de votre corps. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT:

Lorsque vous utilisez la fonction détecteur de mouvement de la manette sans fil DUALSHOCK®3, soyez attentif aux points suivants: Si la manette heurte une personne ou un objet, cela risque de provoquer un accident, des blessures ou des dégâts. Avant d'utliser la fonction détecteur de mouvement, assurez-vous qu'il y a suffisamment d'espace autour de vous. Tenez fermement la manette sans fil pour éviter qu'elle ne vous échappe et cause des dégâts ou blesse quelqu'un. Lorsque vous utilisez la manette sans fil avec un câble USB, assurez-vous que le câble ne peut pas heurter quelqu'un ou quelque chose. Ne retirez pas le câble du système PS3™ en cours de jeu.

AVERTISSEMENT A L'INTENTION DES PROPRIETAIRES DE TELEVISEURS A PROJECTION:

Ne branchez pas la console PLAYSTATION®3 à un téléviseur à projection sans avoir consulté le mode d'emploi au préalable, à moins qu'il ne s'agisse d'un téléviseur à écran ACL. Vous risquez d'endommager l'écran de votre téléviseur si vous ne suivez pas cette précaution.

MANIPULATION DU DISQUE DE FORMAT PLAYSTATION®3:

• Evitez de le plier, de l'écraser ou de l'immerger dans un liquide. • Ne l'exposez pas à la lumière directe du soleil et ne le laissez pas à proximité d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur. • Reposez-vous à intervalles réguliers si vous jouez pendant plusieurs heures. • Veillez à ce que le disque compact reste propre. Manipulez toujours le disque en le tenant par ses bords et rangez-le dans son coffret de protection lorsque vous ne l'utilisez pas. Nettoyez le disque à l'aide d'un chiffon doux, non pelucheux et sec. Nettoyez toujours le disque en lignes droites à partir du centre vers l'extérieur. N'utilisez jamais de solvants ou de produits nettoyants abrasifs.

L'HISTOIRE

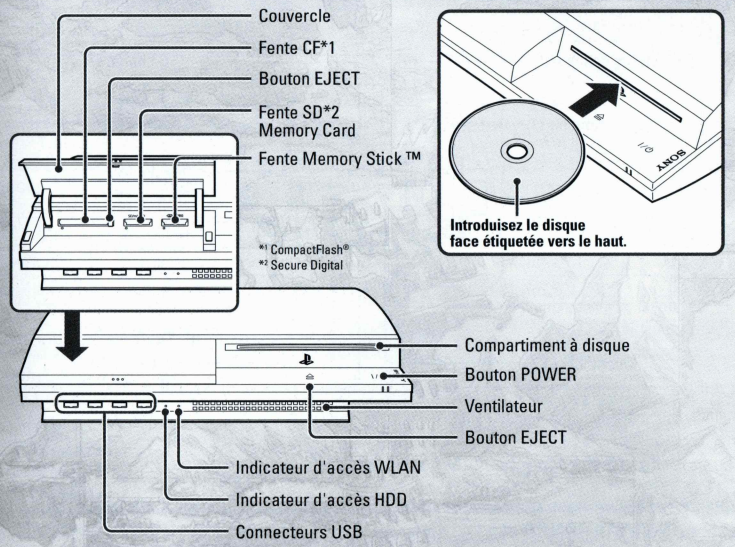
En nous réveillant. . .
Un autre monde nous est apparu, un monde inconnu.
Un sorte de monde singulièrement utopique.
Mais pourtant, les monstres qui nous ont attaqués étaient définitivement réels.
Nous avons rencontré des personnes qui, comme nous, venaient d'ailleurs.
Et puis, cette fille étrange. . .
"Je vous attendais !"

SOMMAIRE

L'histoire ·····26
Commencer ·····27
Les contrôles ·····29
Les Personnages ·····30
Commencer à jouer ·····35
Le déroulement du jeu ·····35
La Carte du Monde ·····36
La Carte Terrain ·····37
Le Menu Principal ·····37
Formation ·····38
Détails des statuts ·····38
Sous-Menu ·····39
Equipement ·····39
Objets ·····40
Encyclopédie ·····40
Les Points de Sauvegarde ·····41
Salle des objets ·····41
Salle du sur mesure ·····42
Salle des données ·····43
Enregistrement de Rang ·····44
Infirmerie ·····44
Le changement de costumes ·····45
Le combat ·····45
Ecran de combat ·····45
Système d'Action Combat ·····46
Combo Rameau ·····47
Contrôles de Combat, etc. . . ·····48

COMMENCER

Devant du système PLAYSTATION®3



Note : Certains modèles de console PLAYSTATION®3 ne contiennent pas de fentes média. Pour les dispositifs spécifiques, référez-vous aux instructions d'utilisation de votre console du logiciel PLAYSTATION®3.

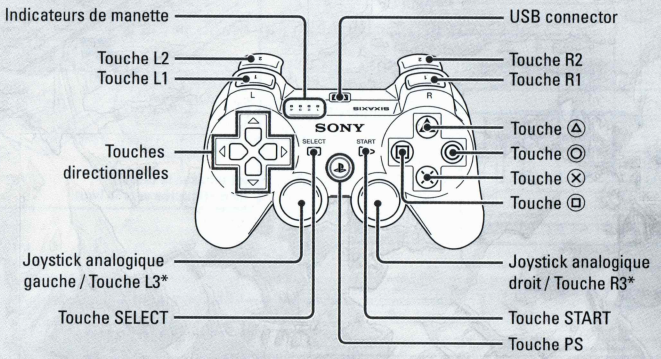
Lancer un jeu : Avant utilisation, veuillez lire les instructions fournies avec votre système PLAYSTATION®3. Les documentations vous donnent les informations sur la configuration et l'utilisation du système ainsi que des instructions de sécurité importantes.
Mettez la console sous tension à l'aide de l'interrupteur d'alimentation principal (MAIN POWER) situé à l'arrière de la console. Insérez le disque Cross Edge™ avec l'étiquette vers le haut dans le port du disque. Sélectionnez l'icone du titre du logiciel sous [Game] dans le menu principal de la console PLAYSTATION®3 et appuyez sur la touche ⊗. Référez-vous au manuel pour les informations sur l'utilisation du logiciel.

Arrêt d'un jeu : Pendant le jeu, appuyez et maintenez appuyé la touche PS sur la manette sans fil pendant au moins deux secondes. Puis sélectionnez "Quit Game" sur l'écran affiché.

Conseil Pour enlever un disque, appuyez sur le bouton EJECT après avoir quitté le jeu.

COMMENCER

Utilisation de la manette DUALSHOCK®3 (pour PLAYSTATION®3)



* Les touches L3 et R3 fonctionnent quand les joysticks sont utilisés.

Note : Pour utiliser la manette, vous devez tout d'abord la registrer ou l'associer au système PLAYSTATION®3 et lui attribuer un numéro. Pour plus de détails, veuillez vous référer aux instructions de votre système.

Données sauvegardées pour le logiciel au format PLAYSTATION®3
Les données sauvegardées pour le logiciel au format PLAYSTATION®3 se trouvent sur le disque dur du système. Les données sont affichées sous "Saved Game Utility" dans le menu du jeu.

LES CONTRÔLES

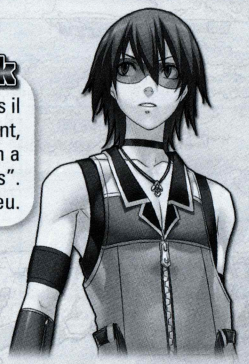
	La Carte du Monde	La Carte Terrain	Aventure
Touches directionnelles	Sélectionner un niveau	Aucune fonction	Aucune fonction
Joystick analogique gauche	Sélectionner un niveau	Se déplacer	Déplacer May
Touche ○	Annuler	Annuler	Arrêter le texte / Mode Auto passer le texte / Annuler
Touche ✕	Sélectionner la destination	Examiner	Avancer le texte / Faire un choix
Touche △	Aucune fonction	Ouvrir le Menu Principal	Visonneuse de scènes
Touche □	Aucune fonction	Chercher	Mode Passer le texte
Touche START	Aucune fonction	Aucune fonction	Mode text Auto

	Le donjon	Le combat
Touches directionnelles	Se déplacer	Changer de cible
Joystick analogique gauche	Se déplacer	Haut/bas - Fin du tour Gauche/droite - Remise à zéro du Calcul d'Actions
Touche L3	Aucune fonction	Affichage de HP on/off
Joystick analogique droit	Aucune fonction	Changer l'angle de caméra
Touche ○	Sauter Rappuyer pour un Saut Double	Utiliser la compétence attribuée
Touche ✕	Examiner	Utiliser la compétence attribuée
Touche △	Ouvrir le Menu Principal	Utiliser la compétence attribuée
Touche □	Aucune fonction	Utiliser la compétence attribuée
Touche L1	Aucune fonction	Changer de personnage
Touche L2	Aucune fonction	Passer l'effet
Touche R1	Aucune fonction	Changer de personnage
Touche R2	Aucune fonction	Changer de compétence
Touche START	Aucune fonction	Ouvrir le Menu Principal S'interrompre (exécutant une compétence)
Touche SELECT	Aucune fonction	Faire une pause

LES PERSONNAGES

York

Il est très honnête et très simple mais il s'emporte aussi facilement. Heureusement, Miko arrive toujours à le calmer. York en a fini avec les styles de combats "obsolètes". Maintenant il est dans les armes à feu.

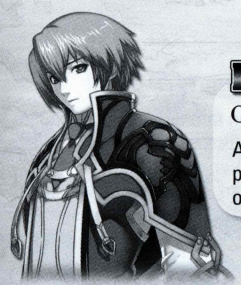


Miko

Enfant, Miko a perdu ses parents et a été adoptée par la famille de York, de très bons amis des parents de Miko. Plus grande, Miko fait des cauchemars dont elle ne peut parler à personne. Elle est tout de même joyeuse et versatile et excelle dans les arts martiaux, l'école et même la cuisine.

May

May est une fille mystérieuse qui apparaît un jour devant York et Miko. Elle demande au duo de l'aider à libérer les Esprits enfermé dans ce monde. Elle est jeune mais peut souvent surprendre par sa maturité.



Raze

Gust - "Mana Khemia 2: The Fall of Alchemy"

Adolescent, Raze a été forcé de travailler pour les parents de Lily. Lily est tombée amoureuse de lui et l'a obligé à vivre ici en temps qu'esclave.

Lily

Gust - "Mana Khemia 2: The Fall of Alchemy"

Son éducation bourgeoise l'a rendue fière et têtue. Elle met toujours Raze dans le pétrin. Elle a l'habitude de raconter ses rêveries à voix haute.

Whim

Gust - "Mana Khemia 2: The Fall of Alchemy"

Où que Lily aille, Whim y est aussi. En tant que Mana, elle est douée mais en tant que servante elle est réellement nulle. Elle est franche et ouverte d'esprit ce qui entraîne des punitions constantes pour Lily.

Marie

Gust - "Atelier Marie"

Marie va à l'école royale d'alchimie mais ses notes sont les plus mauvaises que l'école ait jamais vues. Son seul désir est d'utiliser l'alchimie pour rendre ceux autour d'elle heureux.

Demitri

Capcom - “Darkstalkers”

Sa force et sa position en tant que noblesse démoniaque sont une source de fierté pour son clan. Il a l’intention de récupérer son pouvoir en vainquant son pire ennemi, Morrigan, chef du clan Aensland.

Morrigan

Capcom - “Darkstalkers”

Elle est soumise à Lord Belial et agit en tant que chef du clan Aensland. Elle pense que le combat n’est que plaisir et exaltation.

Lilith

Capcom - “Darkstalkers”

Elle fait partie de l’âme de Morrigan séparée par Belial. Elle peut ressentir son droit à faire partie de Morrigan et est donc attirée par elle.

Felicia

Capcom - “Darkstalkers”

Techniquement, c’est une Darkstalker mais elle a été amoureusement élevée par la fervente Soeur Rose. Elle veut seulement avoir une vie agréable.

Lyner

Gust - “Ar tonelico: Melody of Elemia”

Il est très indécis quant on en vient aux filles et aux amitiés. Les gens admirent, en général, sa pureté de pensée et d’action.

Aurica

Gust - “Ar tonelico: Melody of Elemia”

Officiellement, elle est moitié humaine et moitié Reyvateil. Elle est devenue une fille joyeuse et pleine d’énergie mais elle peut souvent devenir calme et pessimiste.

Misha

Gust - “Ar tonelico: Melody of Elemia”

C’est une fille intellectuelle qui possède un vocabulaire impressionant. Mais elle est nulle en sport et a terriblement peur de la hauteur.

Shurelia

Gust - “Ar tonelico: Melody of Elemia”

Avant de prendre une décision, elle utilise plus la raison et la logique que ses émotions. Mais son sens des directions est catastrophique.

Etna

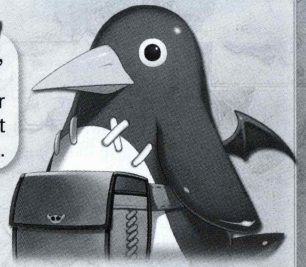
Nippon Ichi Software - “Disgaea”

Elle est le Lord Démon a tendance sadique. Elle est extrémement ambitieuse et ne supporte pas la paresse. Elle est très complexée par sa poitrine plate.

Prinny

Nippon Ichi Software - “Disgaea”

Ces pingouins miniatures se font sans arrêt exploiter par leurs maîtres égoïstes mais vu que beaucoup sont paresseux et super mous, ça marche bien comme ça.



Zelos

Idea Factory - “Spectral Souls”

C’est un mec-à-embaucher qui n’a jamais échoué une mission. Sa réputation est excellente. Il n’aime pas tuer mais si le gain est intéressant, il ne s’y oppose pas trop.

Meu

Idea Factory - “Spectral Souls”

Après avoir reçu ses diplômes de l’École d’Entrainement des Héros, elle a commencé à travailler en tant que ramoneuse tout en étudiant pour sa thèse sur l’Héroïsme.

COMMENCER À JOUER

L’Écran Titre va apparaître après l’introduction. Sélectionnez alors “New Game” ou “Continue” et appuyez sur la touche ⊗.
* Passez l’introduction en appuyant sur la touche START.

Nouveau Jeu

Sélectionnez “New Game” dans l’Écran Titre puis choisissez le niveau de difficulté.

FACILE (EASY) : Pour les débutants - la plupart des ennemis sont plutôt indulgents.

NORMAL : Pour les joueurs réguliers - les choses sont un peu plus difficiles.

DIFFICILE (HARD) : Pour les experts - ce mode bonus donne accès à certains extras.

Continuer

Sélectionnez un dossier sauvegardé à charger.

* Vous avez besoin d’un minimum de 50MB d’espace libre sur votre PS3 HDD pour sauvegarder votre jeu.
* Vous pouvez sauvegarder jusqu’à 999 dossiers différents.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Après avoir regardé la première aventure, vous rentrerez dans la Carte Terrain. Avancez dans le jeu en libérant les Esprits cachés dans chaque carte terrain.

Les Aventures Esprits

Regardez les scènes pour avancer dans l'histoire.

Les Points de Sauvegarde

Sauvegardez votre jeu et ranimez les alliés inconscients.
(voir pge. 41)

Les Points d'Aventures

Regardez les aventures liées à l'histoire. Elles apparaissent après avoir regardé les Aventures Esprits.

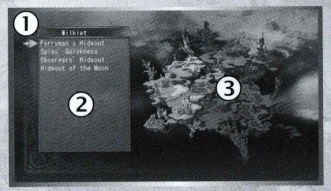
Les Donjons

Explorez les sentiers qui relient les terrains. Vous pourriez-y renconter des monstres.

LA CARTE DU MONDE

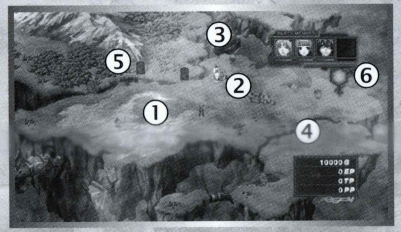
La Carte du Monde est formée de plusieurs niveaux qui deviendront accessibles tout au long du jeu.

- ❶ **Nom du niveau**
- ❷ **Points de Sauvegarde**
- ❸ **Carte Terrain**



LA CARTE TERRAIN

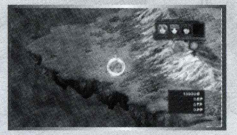
- ❶ **Joueur**
- ❷ **Points de Sauvegarde**
- ❸ **Points d'Aventures**
- ❹ **Objet caché**
- ❺ **Tablette de pierre ***
- ❻ **Jauge de rencontres**



* Les tablettes de pierre indiquent quels terrains ne sont pas encore accessibles. Elles disparaissent quand aventures se déroulent.

Recherche

Cherchez bien le terrain. Ça peut vous aider à trouver des Esprits et des aventures que la Recherche de Terrain n'aurait pas vu.



Recherche de Terrain

Vous pouvez chercher sur une plus longue portée d'un Point de Sauvegarde et vous ne rencontrerez pas de monstre. La portée de la recherche s'aggrandit quand le niveau de recherche augmente.

Niveau de recherche

Quand il augmente, vous pouvez trouver des nouveaux Esprits aux mêmes endroits que vous aviez déjà cherchés.

LE MENU PRINCIPAL

Appuyez sur la touche △ pour afficher le menu principal.

❶ Les contrôles

Formation :	Organisez les formations pour les combats.
Statuts :	Vérifiez le statut de vos alliés.
Équipement :	Changez l'équipement de vos alliés.
Objet :	Utilisez et organisez les objets.
Encyclopédie :	Vérifiez les différentes données du jeu.
Journal de Combat:	Sauvegardez et chargez les données du jeu.

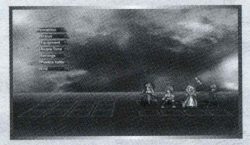
❷ Les Stats

Cela liste chaque stat. de base de chaque membre.

❸ Les Points

G (Or) :	Reçus en vainquant les monstres.
EP (Points d'Ennemis) :	Pour améliorer l'équipement.
TP (Points Techniques) :	À échanger contre des objets et des compétences.
PP (Points d'Équipe) :	Les points de groupe gagnés en bonus de combat.

Formation



Vous pouvez placer les personnages sur une grille 3x4. Vous ne pouvez pas placer des personnages inconscients.

Formation :	Placez les personnages.
Statuts :	Vérifiez le statut d'un personnage.
Équipement :	Changez l'équipement d'un personnage.
Entraînement au combat :	Commencez un combat virtuel en utilisant votre formation actuelle.
Fin :	Quittez le mode Formation.

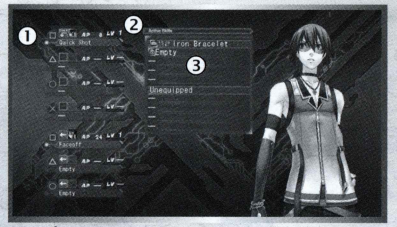
Note : Chaque personnage a une portée spéciale. Mais il ne peut pas attaquer si une cible est hors de portée. Soyez prudent en plaçant vos alliés.

Détails des statuts

Ici, vous pouvez regarder les stats détaillées pour chaque personnage. Choisissez un personnage en appuyant sur les touches directionnelles haut/bas.

① Nom
② Actuel / HP Max
③ Niveau
④ AP actuel
⑤ XP actuel
⑥ EXP pour le prochain niveau

⑦ ATK :	Attaque. Basée sur STR et l'équipement.
⑧ DEF :	Défense. Basée sur VIT et l'équipement.
⑨ MAG :	Attaque magique. Basée sur INT et l'équipement.
⑩ RST :	Défense magique. Basée sur INT et l'équipement.
⑪ HIT :	Précision. Basée sur STR/LCK et l'équipement.
⑫ AVD :	Évitement. Basé sur AGI/LCK et l'équipement.
⑬ STR :	Force (elle influence ATK).
⑭ VIT :	Vitalité (elle influence DEF et HP).
⑮ AGI :	Agilité (elle influence AVD et l'initiative de combat).
⑯ INT :	Intelligence (elle influence MAG et le statut de résistance).
⑰ LCK :	Chance (elle influence beaucoup de choses).
⑱ Équipement :	L'équipement actuel du personnage.
⑲ Forme :	Le costume que le personnage porte actuellement.
⑳ Aptitude au bonus :	Elle s'apprend quand le personnage augmente de niveau.



① Case à compétence :	Équipez les compétences en les mettant dans ces cases.
② Niveau de compétence :	Les compétences gagnent en expérience quand vous les utilisez et vont augmenter de niveau après un certain temps.
③ Compétences actives :	Attachez des compétences actives aux objets que vous avez équipés.

Toutes les compétences sont catégorisées sous Down, Burst et Normal. Les deux premières peuvent créer des Guard Breaks (Pause de Garde) (voir pge 40).

Sous-Menu

Appuyez sur la touche △ pour afficher le sous-menu.

Arranger les personnages

Arrangez les personnages en fonction du niveau, du nombre attitré ou manuellement.

Utiliser des PP

Distribuer des Points d'Équipe (PP) aux alliés. Sélectionnez un personnage et utilisez les PP pour renforcer ses stats !

Équipement

Appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner un personnage et équiper les objets.

Acquisition de compétences

Débloquez de nouvelles compétences en augmentant de niveau les compétences que vous avez déjà de disponible. Les Compétences Extras sont débloquées quand votre personnage augmente de niveau.

Compétences actives

Choisissez une case de compétence active. Une liste de compétences disponibles va apparaître.

Formes

Habillez les personnages avec des costumes différents (Forms) pour renforcer leurs habiletés.

Compétences

Chaque personnage a quatre cases - Down, Burst, Normal et All. Chaque case doit utiliser son propre type de compétences.

Down

Burst

Normal

All

Objets

Sélectionnez "Objet (Item)" pour accéder au Menu des Objets.

Liste des objets :	Vérifiez les objets que vous possédez.
Utilisation :	Utilisez un objet.
Rangement :	Arrangez automatiquement vos objets.
Rangement manuel :	Arrangez vos objets comme vous le voulez.
Décharge :	Jetez vos objets.

Appuyez sur la touche △ pour vérifier les propriétés d'un objet sélectionné.

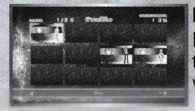
Encyclopédie

Ici, vous pouvez visionner différentes données du jeu. Chaque entrée est ajoutée tout au long du jeu.

Encyclopédie des objets : Regardez les informations que vous avez déjà débloquées.

Recettes de synthèse : Feuilletez les recettes de synthèses que vous avez déjà débloquées.

Volume mystérieux : Visionnez une variété de Combos Rameaux et de Combos Extras (voir pge 47).



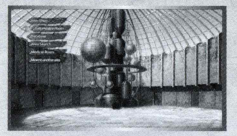
Profil : Regardez les profils de tous les personnages que vous avez rencontrés.

Gallerie : Regardez les photos que vous avez débloquées.

Journal de combat

Vous pouvez sauvegarder et charger des données ici et changer les paramètres.

LES POINTS DE SAUVEGARDE



Aux points de sauvegarde vous pouvez utiliser les établissements ci-dessous.

Salle des objets :	Achetez et vendez des objets.
Salle du sur mesure :	Fabriquez, synthétisez et améliorez les objets (voir pge 42).
Salle des données :	Échangez du TP pour des objets et des titres.
Infirmerie :	Ranimez et guérissez les alliés blessés.
Aire de recherche :	Utilisez du TP pour chercher le terrain environnant.
Déplacement :	Déplacez-vous vers d'autres points de sauvegarde.

Salle des objets

Vous pouvez acheter et vendre des objets mais il y a un nombre limité pour chaque objet et pour le total d'objets que vous pouvez avoir sur vous.

Achat et Vente

Parcourez la liste d'objets par les touches L1/R1, et surlignez un objet précis avec les touches haut/bas.

Sélectionnez le nombre d'objets que vous voulez acheter ou vendre avec les touches gauche/droite et confirmez.

Note : Certains objets seront ajoutés à la liste après avoir été synthétisés pour la première fois.

Salle du sur mesure

Ici, vous pouvez exécuter les actions suivantes :

Synthèse :	Créez des objets pour lesquels vous avez une recette.
Amélioration :	Améliorez les objets et les compétences actives.
Composition :	Utilisez des Points de Notes pour renforcer les objets.
Restauration :	Remettez un objet à son état de départ et perdez ses objets composés.

Amélioration

Vous pouvez dépenser du EP pour augmenter le niveau (1-5) des armes, armures, accessoires et des compétences actives. Cela va améliorer leur ATK, DEF et autres attributs.

Parcourez la liste d'objets avec les touches L1/R1.

Améliorez l'objet en augmentant sa jauge puis appuyez sur la touche X pour confirmer.

Amélioration complète ! Quand le niveau 5 est atteint, vous pouvez convertir cet objet.

Rang

Chaque objet suit un Rang de Notes et quand vous synthétisez un objet, sa Valeur de Notes est choisie en fonction du rang de base de l'objet. Dépensez des Points de Notes et composez d'autres objets pour renforcer cet objet. Plus le niveau de synthèse est élevé, plus l'objet va gagner des Points de Notes. Le Rang de Notes de l'objet synthétisé va dépendre du niveau de compétence de Marie et des objets composés utilisés.

Le Rang de Marie

Le rang de Marie va augmenter quand vous exécutez des synthèses. Plus le rang est élevé, plus elle peut créer d'objets.

Les matériaux composés

Quand vous synthétisez un objet, vous pouvez ajouter des ingrédients composés que vous obtenez, pour la plupart, en vainquant les monstres.

Synthèse

Vous avez besoin d'objets appropriés et d'or pour faire une synthèse. Les objets utilisés pour une synthèse vont disparaître. Certains objets synthétisés seront vendus plus tard au magasin. Les nouveaux objets disponibles pour la synthèse sont ajoutés à la liste quand vous trouvez une nouvelle Recette de Synthèse.

Choisissez les objets dans la liste.

Sélectionnez les matériaux composés et confirmez.

La synthèse est terminée !

Conversion

Vous pouvez convertir un objet de niveau 5 en d'autres objets. Choisissez un objet à convertir et sélectionnez "Convert". Note : les compétences actives ne peuvent pas être converties.

Salle des données

La salle des données vous permet de débloquer des Formes, dépenser du TP et vérifier les titres.

Titres

Pour obtenir des titres, il faut remplir certaines conditions comme par exemple, vaincre un certain nombre de monstres et récupérer certains objets. Certains titres vont révéler leurs conditions tout au long de l'histoire.

Les titres dont les conditions ont été remplies apparaîtront en vert.

Une fois les conditions remplies, vous pouvez obtenir le titre et gagner des objets, PP, etc…

Échange de TP

Appuyez sur les touches L1/R1 pour parcourir la liste d'objets et confirmez votre choix.

Enregistrement de Rang

Vous pouvez enregistrer les stats, les dégâts max et le nombre de combos de vos personnages en vous connectant au Réseau PLAYSTATION®.

Infirmerie

Guérissez et ranimez les alliés inconscients. Pour les ranimer, vous aurez besoin de Lv X 100G pour ce personnage. Vous pouvez utiliser cette fonction même si vous n'avez pas assez d'or, mais vous serez alors endetté.

Les maléfices

Les maléfices	Effet
Sommeil	Vous ne pouvez prendre aucune action. Vous pouvez guérir avec de la magie, des objets et le temps qui passe.
Poison	Le HP diminue progressivement. Vous pouvez guérir avec des objets et de la magie.
Paralysie	Vous ne pouvez effectuer aucune action. Vous pouvez guérir avec de la magie, des objets et le temps qui passe.
Aveuglement	Votre précision va diminuer. Vous pouvez guérir avec de la magie, des objets et le temps qui passe.
Impuissance	Vous ne pouvez utiliser ni compétences, ni objets pendant un certain temps.

LE CHANGEMENT DE COSTUMES

Vous pouvez obtenir des nouvelles Formes ou des costumes tout au long de votre jeu. En les portant, vous augmentez leurs capacités et pour les filles, l'apparence change.

LE COMBAT

Écran de combat

① Personnage : Le personnage que vous contrôlez en ce moment.
② Compétences : Les compétences déterminées pour les 4 boutons.
③ AP : Votre AP restant.
④ Calcul d'Actions : Continuez à attaquer jusqu'à 0, et votre jauge Combo va augmenter.

Système d'Action Combat

Cross Edge utilise un système basé sur un tour par tour dans lequel chaque équipe peut utiliser du AP et du SP pour attaquer.

Comment attaquer

Attribuez une compétence à chacun des 4 boutons - ○, □, △, ✕ - et appuyez sur ce bouton pour exécuter cette compétence. Vous pouvez aussi changer de personnage pendant une attaque combo. Appuyez sur la touche R2 pour changer entre compétences normales et Compétences Extras.

Changement de compétences

Avec vos compétences normales à l'écran, appuyez sur la touche R2…

Et vous pouvez convertir en Compétences Extras !

Calcul d'Actions

Calcul d'Actions est un chronomètre qui mesure vos actions comme par exemple les dégâts engendrés par la valeur de la pause et le calcul de combos. Quand le Calcul d'Actions atteint 0, toutes ces valeurs reviendront à leur état de départ.

* Le Calcul d'Actions va automatiquement atteindre 0 si vous utilisez une compétence cicatrisante.

Le Calcul d'Actions commence quand vous utilisez une compétence.

Tant que vous attaquez, la valeur du combo, la valeur de la garde et la valeur de la pause vont s'additionner.

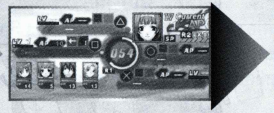
Échange de personnages

Quand une compétence est utilisée, vous pouvez voir la fenêtre du personnage en haut de l'écran à droite. Changez de personnage avec les touches L1/R1. Si vous changez de personnage au bon moment, vous pouvez continuer à attaquer. Si vous voyez l'icone CHAIN cela signifie que vous pouvez créer un Combo Rameau en utilisant cette compétence.

Combo Rameau

Si vous exécutez les compétences en suivant un certain ordre avant que le Calcul d'Actions n'atteigne 0, vous pouvez créer un Combo Rameau.

Utilisez la compétence A…



Puis la compétence B…

Cela devient la puissante compétence C !

Break Arts (Art de Pauser)

Un Break Art se produit quand vous attaquez l'ennemi avec une caractéristique particulière (Down ou Burst) qui fait enchaîner une Pause de Garde. Cela peut aussi se produire pendant un Combo Rameau. Si vous réalisez un Break Art, vous accumulez des combo et des dégâts et vous reprenez l'AP.

Combos Extras

Si vous utilisez certaines Compétences Extras dans le bon ordre, vous pouvez déclencher un Combo Extra. Un seul personnage peut exécuter des Combos Rameaux mais pour les Compétences Extras, plusieurs alliés doivent les exécuter dans le bon ordre pour utiliser un Combo Extra. Ces combos sont donc bien plus puissants contre des ennemis forts, comme les boss.

SP

Le SP augmente quand vous utilisez des compétences, subissez des dégâts, vainquez des ennemis et quand les alliés deviennent inconscients. Les Compétences Extras utilisent beaucoup de AP/SP mais elles sont très puissantes. Utilisez-les bien.

Contrôles de Combat, etc...

Contrôles de Combat

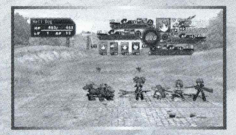
Appuyez sur la touche STARTpendant le combat pour afficher le Menu des Contrôles (si le minuteur du Compte d'Action n'est pas allumé).

Objet :	Utilisez les objets dans votre inventaire.
Échange :	Changez les membres qui se battent.
Déplacement :	Déplacez un personnage actuellement en combat.
Volume mystérieux :	Vérifiez la structure des Combos Rameaux et des Combos Extras.
Paramètres :	Changez les paramètres.
Fin du tour :	Terminez votre tour et laissez l'ennemi attaquer.

Échange

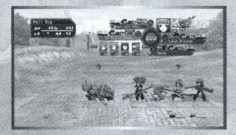
Vous pouvez changer les membres actifs en combat en dépensant du AP.

Sauvegarde de AP



Chaque AP que vous n'utilisez pas sera reporté au prochain tour. Vous pouvez sauver jusqu'au double du AP de départ pour chaque personnage. Une bonne tactique est d'économiser votre AP et d'écraser l'ennemi avec une attaque brutale.

Réserve d'alliés



Chaque personnage qui ne se bat pas actuellement va récupérer progressivement son AP (mais pas guérir des maléfices).

Personnages inconscients

Les personnages inconscients ne peuvent pas être remplacés pendant le combat. Vous devez les enlever de votre formation ou bien les ranimer à un Point de Sauvegarde.

Garantie limitée

NIS America, Inc garantit à l'acheteur original du présent produit que le support physique sur lequel le produit est enregistré est exempt de tout défaut matériel et fonctionnel pour une durée de 90 jours à compter de la date de l'achat. Si, dans ce délai de 90 jours, le support d'enregistrement s'avérait défectueux, NIS America Inc. s'engage à le remplacer sans frais.

Cette garantie est nulle et inapplicable si le défaut du produit provient d'une mauvaise utilisation, d'un manque d'entretien ou de la négligence de l'utilisateur.

Service de garantie

1. Finalisez l'enregistrement du jeu Cross Edge™ sur www.NISAmerica.com.
2. Gardez le ticket de vente et le code barre sur l'emballage du jeu.
3. Si le jeu est couvert par la garantie du magasin, retournez le jeu dans le magasin où vous l'avez acheté.
4. Si le magasin n'a pas de garantie pour ce jeu, notifiez NIS America en envoyant un courriel à support@nisamerica.com ou appelez le Service Consommateur au 1-(714)540-1122 entre 10 et 17 heures, PST, du lundi au vendredi.

Support Technique

Veuillez contacter le Service Consommateur par courriel à support@nisamerica.com

1221 E. Dyer Rd. Suite 210
Santa Ana, CA 92705, USA
1-(714)540-1122

"PLAYSTATION"et "DUALSHOCK" sont des marques déposées et "PS3" est une marque de Sony Computer Entertainment Inc. Les icones de classement et logos sont une marque déposée de Entertainment Software Association. SIXAXIS est une marque de Sony Computer Entertainment Inc.
© 2009 Sony Computer Entertainment Inc.

Cross Edge

The Official Strategy Guide

This highly detailed guide is the perfect companion to accompany players on their adventures!

www.DoubleJumpBooks.com/xedge

- Complete data for all battles
- Stats and info for everything
- Advanced strategies
- Secrets and hidden info
- Written by hardcore gamers

YOU WIN

Order online or call 800-478-1132
Vist the web site for a free sample guide!

DoubleJump BOOKS

DoubleJump, DoubleJump Books and the DoubleJump Books logo are trademarks or registered trademarks of DoubleJump Publishing, Inc.

NIS America

NIS America, Inc. 1221 E. Dyer Rd., Suite 210, Santa Ana, CA 92705 www.NISAmerica.com
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ©GUST CO.,LTD. 2008 ©GUST CO.,LTD. 2006 ©2006 NAMCO BANDAI Games Inc.
©2003-2009 NIPPON ICHI SOFTWARE INC. ©IDEA FACTORY ©2008-2009 COMPILE HEART All rights reserved. Licensed to and Published by NIS America, Inc. Distributed exclusively by KOEI Corporation. Cross Edge is a trademark of IDEA FACTORY.